

Brainstorm

Brainstorm is an exciting memory game with a total of 54 cards on your screen. The idea is to try and remember where the cards can be found and form pairs. The program begins in 'demo mode'; to start the game go to the menu bar and press the right mouse button. You can select the number of players that you want to let play, or play against the computer. It is also possible to select the playing strength of the computer. There are 6 different groups of cards which can also be selected via the menu bar. To start again just select a new set of cards via the menu bar, level 'I' is for beginners and level 'super' is impossible.

PROTECTION: There are special codes in the program, every time you start a new game the program will ask you for a new code. The program will give you a page number, line number (1-5), and last a letter. The letter is displayed above the codes, the program will wait for you to type in a code. E6: PAGE 1, LINE 2, CODE C - YOU SHOULD TYPE IN p

VERY IMPORTANT: Type in the right code, otherwise the program will restart and ask you for a new code. Use CAP LOCK key for capital letters.

CODES PAGE 2:

ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUVW XYZ

1 YBGTVFRCD E unhybgtvfrmj7nh6
2 kaunybtlfKMUBTFkijuhytgfr98
3 mjuUNHYBGTVFRMjunhyvfrcdj
4 hbtcesMHYBGTDRDSVFCEXWitjk
5 47869LOJUNHYth54desw27Ainyr

Brainstorm

Brainstorm ist ein spannendes Memory-Spiel, bei dem man insgesamt 54 Karten auf dem Bildschirm hat. Es geht darum, sich zu merken, wo die Karten zu finden sind und Paare zu bilden. Das Programm beginnt in 'Demo-Modus'. Um das Spiel zu starten, bringt man den Cursor zum Menüstreifen und drückt den rechten Knopf auf der Maus. Man kann entweder die Anzahl der Teilnehmer wählen, oder gegen den Computer spielen. Auch das Spielniveau des Computers kann eingestellt werden. Außerdem kann man über den Menüstreifen 6 verschiedene Kartengruppen wählen. Um von Neuem zu beginnen, wählt man einfach eine neue Kartengruppe über den Menüstreifen, Niveau 'I' ist für Anfänger gedacht, und Niveau 'super' ist einfach unmöglich.

SCHUTZCODES: Das Programm enthält spezielle Codes. Inner, wenn man ein neues Spiel beginnt, verlangt das Programm die Eingabe eines neuen Codes. Das Programm gibt eine Seitennummer, eine Zeilennummer (von 1 bis 5) und einen Buchstaben vor. Den richtigen Code findet man, indem man auf der Tabelle der entsprechenden Seitennummern zunächst die Zeilennummer aufsucht und dann bis zu der Spalte fährt, die mit dem genannten Buchstaben überschrieben ist. Beispiel: PAGE (Seite) 1, LINE (Zeile) 2, CODE C - einzutippen ist der Buchstabe p.

SEHR WICHTIG: Es muß unbedingt der richtige Code eingegeben werden, sonst kehrt das Programm zum Anfang zurück und verlangt einen neuen Code. Großbuchstaben erhält man mit Hilfe der Feststelltaste (CAP LOCK).

Brainstorm

Brainstorm est un passionnant jeu de mémoire avec 54 cartes au total sur votre écran. Vous devez essayer de vous souvenir où sont les cartes pour ensuite les assembler par paires. Le programme commence en 'demo mode'. Pour démarrer la partie, allez à la barre du menu et appuyez la touche de la bonne souris. Vous pouvez choisir le nombre de joueurs avec qui vous voulez jouer, ou jouer contre l'ordinateur. Vous pouvez également choisir la force de jeu de l'ordinateur. Il y a six différents groupes de cartes que l'on peut choisir au moyen de la barre du menu. Pour recommencer, choisissez simplement une nouvelle donne de cartes avec la barre du menu. Le niveau 'I' est pour les débutants, le niveau 'super' est impossible.

PROTECTION : Il existe des codes spéciaux dans le programme, chaque fois que vous commencez un nouveau jeu, le programme vous demande un nouveau code. Le programme vous donne un numéro de page, un numéro de ligne (1 - 5), et enfin une lettre. La lettre est affichée au-dessus des codes : le programme attend que vous tapiez un code, par exemple : PAGE 1, LIGNE 2, CODE C - TAPÉZ p

TRES IMPORTANT : Tapez le bon code, autrement le programme va recommencer et vous demander un nouveau code. Servez-vous de la touche CAP LOCK pour les majuscules.

CODES PAGE 1

ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUVW XYZ

1 Memory. II. DSF6wqrtvcbS&#xjv
2 Copyright. September. 1987. 7
3 Courbois. Software. fsafsda
4 Fazantilaan. 61-63. 34hdfdhgh
5 6641. XV. Bunnings. qvuii766

CODES PAGE 2 :

ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUVW XYZ

1 YBGTVFRCD E unhybgtvfrmj7nh6
2 kaunybtlfKMUBTFkijuhytgfr98
3 mjuUNHYBGTVFRMjunhyvfrcdj
4 hbtcesMHYBGTDRDSVFCEXWitjk
5 47869LOJUNHYth54desw27Ainyr

CODES PAGE 3 :

ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUVW XYZ

1 HBTCESi7b5di7b5f19j7ta54
2 v42atc3x8n6v4d-8hyap0o9u7h
3 iytvfdciUNJBGTVFRiutftukt1h
4 7ny6vr4ce3u9p87hygtkut1uh
5 sdevyfbugnbbHY6TFRDEhhdssd

CODES PAGE 4 :

ABCDEF GHIJ KLMNOP QRSTUVW XYZ

1 yfUY6jhykidyxxtbrbgvfdyff
2 MUYBTVRD986ybgtsvfr498ygg
3 NHYBGTDESCHMUNYTDGV75rutfj
4 nybtcesYBGTVFRCD E j7yo9aunh
5 67nyvr4ce3uBTVRSC E ibglvfr